

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kurikulum 2013

Kurikulum merupakan sebuah inovasi pendidikan yang diciptakan sebagai respon terhadap perubahan global guna mengupayakan terbentuknya sumber daya manusia yang mampu memenuhi kriteria zaman. Istilah "Kurikulum" memiliki berbagai tafsiran yang dirumuskan oleh pakar-pakar dalam bidang pengembangan kurikulum sejak dulu samapi dengan dewasa ini (Hamalik, 2011a). Menurut Mulyasa (2013), kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter yang dapat membekali siswa dengan berbagai sikap dan kemampuan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman sehingga dapat menghasilkan peserta didik yang kreatif, inovatif, produktif dan afektif. Kurikulum 2013 merupakan kelanjutan dan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi (KBK) yang telah dirintis pada tahun 2004.

Orientasi kurikulum 2013 dalam Permendikbud menghendaki terjadinya peningkatan dan keseimbangan *soft skills* dan *hard skill* pada siswa yang meliputi aspek kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*) yang dikemas dalam berbagai mata pelajaran, untuk mencapai tujuan belajar. Menurut (Hamalik, 2011b) belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Pengalaman adalah sebagai sumber pengetahuan dan keterampilan, bersifat pendidikan yang merupakan satu kesatuan dari tujuan murid. Pengalaman pendidikan bersifat kontinu dan interaktif, pada garis besarnya pengalaman itu terbagi menjadi dua yaitu pengalaman langsung dan pengalaman observasi. Oleh karena itu dalam implementasi kurikulum 2013 ini di tuntut keaktifan guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang merangsang keterlibatan siswa secara aktif.

Salah satu alternatif yang di terapkan dalam kurikulum 2013 adalah dengan memberikan penekanan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*Scientific Approach*). Dalam permendikbud Nomor 81A tahun 2013 dijelaskan pembelajaran dengan pendekatan *Scientific* mencakup 5 tahapan yang saling berkesinambungan yaitu mengamati, menanya, mencoba, menyajikan dan menciptakan yang dapat dimunculkan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dalam pembelajaran dengan pendekatan *Scientific* ini, siswa harus melakukan proses pencarian pengetahuan melalui berbagai aktivitas proses sains (penyelidikan ilmiah) sehingga siswa tidak hanya memahami produk saja, tetapi juga diharapkan dapat terampil melakukan proses dan sikap ilmiah. Ketika melakukan proses dan sikap ilmiah inilah di tuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah ini dalam kurikulum 2013 hampir ditetapkan disemua mata pelajaran tidak terkecuali dalam pembelajaran Biologi.

2.2 Kompetensi Dasar

Kurikulum dikembangkan atas dasar teori pendidikan berdasarkan standar dan teori pendidikan berbasis kompetensi (Mulyasa, 2013). Kompetensi adalah kemampuan seseorang untuk bersikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan untuk melaksanakan suatu tugas di sekolah, masyarakat, dan lingkungan dimana yang bersangkutan berinteraksi. Kurikulum dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik untuk mengembangkan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk membangun pengalaman belajar (Danim, 1994). Hasil dari pengalaman belajar tersebut adalah hasil belajar peserta didik yang menggambarkan manusia dengan kualitas yang dinyatakan dalam KD.

Kompetensi Dasar merupakan konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran (Hamalik, 2011a). Berdasarkan Permendikbud No 24 tahun 2016 kompetensi dasar merupakan penjabaran dari kompetensi inti yang dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (kompetensi inti 1), sikap sosial (kompetensi inti 2), pengetahuan (kompetensi inti 3), dan psikomotor (kompetensi 4). Keempat kelompok itu menjadi acuan dari Kompetensi Dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif. Kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan sosial dikembangkan secara tidak

langsung (*indirect teaching*) yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan (kompetensi kelompok 3) dan penerapan psikomotor (kompetensi Inti kelompok 4).

Sesuai aspek diatas maka tampak bahwa kompetensi sebagai tujuan dalam kurikulum yang bersifat kompleks artinya kurikulum berdasarkan kompetensi yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman kecakapan, nilai, sikap dan minat siswa pada siswa. Dengan demikian tujuan yang ingin dicapai dalam kompetensi ini bukanlah hanya sekedar pemahaman terhadap materi pelajaran, akan tetapi bagaimana pemahaman dan penguasaan materi itu dapat mempengaruhi cara bertindak dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari.

2.3 Hakekat Belajar dan Pembelajaran

Istilah belajar dan pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat, bahkan terjadi kaitan dan interaksi saling mempengaruhi dan saling menunjang satu sama lain dalam proses pendidikan (Hamalik, 2011b). Pembelajaran seharusnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar.

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Slameto (2010) belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sejalan

dengan pendapat diatas, Soemanto (2003) belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan adanya suatu perubahan perilaku. Ini berarti setelah belajar seseorang akan mengalami perubahan pada perilakunya. Perubahan yang terjadi dapat dilihat dari segi kognitif, afektif dan psikomotor. Hintzman *dalam* Kuswana (2012) belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang, sebagai akibat adanya pengalaman yang mempengaruhi tingkah laku organisme.

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu siswa agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan dan membantu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran (Suprihatiningrum, 2014). Istilah belajar dan pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Trianto (2009), pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, sedangkan menurut Suprijono (2009) pembelajaran adalah dialog interaktif yang berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan, meliputi perubahan tingkah laku dan perubahan yang mengarah kepada perilaku yang lebih baik melalui latihan dan pengalaman. Sedangkan pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terjadi transfer komunikasi yang intens dan terarah menuju pada suatu tujuan yang telah

ditetapkan sebelumnya. Tujuan dari pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan siswa. Untuk itu, harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Jika guru dapat memahami proses pemerolehan pengetahuan, maka guru akan dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswanya.

Kegiatan pembelajaran sendiri melibatkan komponen-komponen yang satu dengan yang lainnya saling terkait dan menunjang dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam program pembelajaran. Komponen-komponen dalam pembelajaran seperti guru, siswa, metode pembelajaran lingkungan dan saran dan prasarana. Agar mencapai tujuan dari proses pembelajaran. Guru harus mampu mengkoordinasikan komponen-komponen dari pembelajaran dengan sebaik mungkin sehingga terjadi interaksi aktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan komponen belajarnya (Suprihatiningrum, 2014).

2.4 Aktivitas Belajar

Proses pembelajaran dikatakan sedang berlangsung apabila ada aktivitas didalamnya. Aktivitas merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh seseorang. Dalam proses pembelajaran, aktivitas siswa merupakan syarat yang utama untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Menurut Natuna *dalam* Anurrahman (2010) aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-

pengetahuan, nilai sikap dan keterampilan pada siswa sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan interaksi yang tinggi antar guru dengan siswa atau siswa dengan siswa lain. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah kepada peningkatan prestasi serta pengembangan kemampuannya (Fitriah, 2014).

Aktivitas siswa selama proses belajar merupakan salah satu indikator keinginan siswa untuk belajar. Dalam pembelajaran ada beberapa aktivitas-aktivitas belajar siswa dapat dilihat ketika pada saat siswa beraktivitas, aktivitas disini di artikan bahwa siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan siswa mampu mengerjakan tugasnya dengan baik. Menurut Suryosubroto (2009), keaktifan siswa dalam pembelajaran tampak dalam kegiatan sebagai berikut:

1. Siswa mampu mempelajari, memahami, dan menemukan sendiri, bagaimana memperoleh situasi pengetahuannya.
2. Siswa merasakan sendiri bagaimana tugas-tugas yang diberikan oleh guru kepadanya.
3. Siswa mencoba sendiri konsep-konsep tertentu.
4. Belajar dalam kelompok
5. Mengkomunikasikan hasil diskusi, pemikiran, penemuan

6. Berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran dengan penuh keyakinan yang dimilikinya.

Hamalik (2011a), menyatakan penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain:

1. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
2. Memupuk kerjasama yang harmonis dikalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
3. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual
4. Mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa
5. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
6. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara kongkrit dan realistik, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.

2.5 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hasil dari proses pembelajaran yang terjadi antara guru dan siswa. Hasil belajar dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Tindak mengajar dilakukan oleh siswa ketika mereka mengalami proses belajar, sedangkan tindak mengajar dilakukan oleh guru

ketika melakukan pembelajaran di kelas. Sudjana (2012) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan Sanjaya (2009) juga menyatakan bahwa hasil belajar merupakan gambaran kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah merupakan sebuah kemampuan yang diperoleh setiap individu berdasarkan pengalaman dan aktivitas belajar agar terjadi perubahan sikap dan perilaku untuk mencapai kompetensi dasar.

Hamalik (2011b) ciri hasil belajar yaitu adanya perubahan, seseorang dikatakan sudah belajar apabila perilakunya menunjukkan perubahan, dari awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mampu menjadi mampu dari tidak terampil. Perubahan perilaku yang terjadi dari proses pembelajaran pada setiap siswa menetap dalam jangka waktu yang berbeda-beda, artinya perubahan perilaku yang dimiliki siswa tersebut bisa saja hilang atau berubah jika tidak sering latihan untuk menjadi terampil.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas secara tersirat perubahan dalam hasil belajar tidak terlepas dari aspek-aspek dalam pembelajaran, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari proses pembelajaran.

Klasifikasi hasil belajar Benyamin Bloom *dalam* Sudjana (2010), secara besar membaginya menjadi tiga ranah yakni :

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Menurut Bloom hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual.

Pada ranah kognitif ini hasil belajar terdiri dari enam tingkatan yang terdiri dari enam aspek meliputi:

- a. Pengetahuan (*knowledge*), merupakan kemampuan pengetahuan untuk mengenal atau mengetahui sesuatu. Cakupannya meliputi: hafalan maupun pengetahuan factual seperti rumus, batasan, definisi, pasal atau undang-undang, nama-nama kota
- b. Pemahaman (*comprehention*), merupakan kemampuan untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah apa yang diketahui. Misalnya menjelaskan yang telah di baca atau di dengar dengan susunan kalimatnya sendiri, memberikan contoh lain dari yang di contohkan.
- c. Penerapan atau aplikasi (*application*)
- d. Analisis (*analysis*), merupakan kemampuan untuk suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunanya.
- e. Sintesis (*synthesis*), merupakan proses yang memadukan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam-dalam bentuk menyeluruh.
- f. Evaluasi (*evaluation*), kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan judgment yang dimilikinya dari kriteria yang di paiknya.

Dalam penelitian ini, pengamatan terhadap ranah kognitif dilakukan berdasarkan materi pelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi. Ranah afektif merujuk pada hasil belajar yang berupa kepekaan rasa atau emosi. Aspek hasil belajar ranah ini terdiri dari lima aspek meliputi:

- a. *Receiving*/kepekaan, yaitu berupa kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) mengenai situasi dan kondisi tertentu serta mau memperhatikan keadaan tersebut.
- b. *Responding* atau jawaban, merupakan reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan, perasaan kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c. *Valuing* atau penilaian, penentuan sikap
- d. *Organising*/organisasi, meliputi pengembangan dari nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan suatu nilai dengan nilai lainnya, atau kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman atau pegangan hidup.
- e. *Characteristic*/karakteristik, meliputi pembentuk pola hidup, mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

Namun pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada sikap tanggung jawab dan kerjasama. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a. Menurut Mulyasa (2013) indikator sikap bertanggung jawab adalah mematuhi tata tertib dalam pembelajaran, menyelesaikan tugas yang diberikan, dan mengumpulkan tugas tepat waktu.
- b. Kerjasama indikator sikap kerjasama adalah bersedia membantu teman tanpa mengharap imbalan, menyumbangkan pendapat pada saat diskusi kelompok, dan menunjukkan perilaku aktif dalam diskusi kelompok.

3. Ranah Psikomotor

Hasil belajar ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan ketrampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku). Jika dilukiskan akan tampak sebagai berikut, contohnya penerapan terhadap hasil diskusi, aktivitas psikomotornya mempresentasikan hasil jawaban berdasarkan permasalahan yang diberikan.

2.6 Model Pembelajaran *Kreatif-Produktif*

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan

pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merancang dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Rusman, 2010).

Joyce & Weli dalam Rusman (2010), menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau lain. Menurut Trianto (2011) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menemukan perangkat pembelajaran yang termasuk didalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum dan lain-lain. Setiap model pembelajaran mengarah ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan pendapat diatas sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah perangkat atau pola yang digunakan guru sebagai teknik untuk merancang, mempersiapkan, dan melaksanakan proses pembelajaran.

2.6.1 Pengertian Pembelajaran *Kreatif-Produktif*

Kreativitas dan produktifitas merupakan hal yang saling berkaitan, dalam proses pembelajaran hal tersebut harus ditumbuhkan secara bersamaan. Menurut Wardani *dalam* Surosubroto (2009), pada awalnya model pembelajaran *Kreatif-Produktif* khusus di rancang

untuk pembelajaran apresepasi sastra. Setelah mengalami berbagai modifikasi dalam pengembangannya model ini kini dapat digunakan untuk pembelajarn berbagai bidang studi. Menurut Wena (2011), pembelajaran *Kreatif-Produktif* merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan dengan mengacu pada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pendekatan tersebut antara lain strategi pembelajaran konstruktif, strategi inkuiri yang juga dikenal dengan belajar aktif dan kreatif (CBSA), serta strategi pembelajaran kolaboratif dan kopratif.

Karakteristik penting dari setiap pendekatan tersebut diintegrasikan sehingga menghasilkan suatu model yang memungkinkan siswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan produk yang bersumber dari pemahaman mereka terhadap konsep yang sedang dikaji. Kreativitas terkait langsung dengan produktivitas dan merupakan bagian dari pemecahan masalah.

Menurut Wankat dan Oreovoc *dalam* Wena (2011), meningkatkan kreativitas sisw dapat dilakukan dengan:

1. mendorong siswa untuk kreatif;
2. mengajari siswa beberapa metode untuk menjadi kreatif; dan
3. menerima ide-ide kreatif yang dihasilkan siswa.

Menurut Lepi (2013) dalam usaha mengajari siswa agar menjadi kreatif, dapat dilakukan dengan:

1. mengembangkan ide sebanyak-banyaknya;
2. mengembangkan ide berdasarkan ide-ide orang lain;
3. jangan meberi kritik pada saat pengembangan ide;
4. mengevaluasi ide-ide yang telah ada;
5. menyimpulkan ide yang terbaik, serta bantulah siswa membangun ide-ide yang lebih cermelang.

Dimana dengan strategi pemebelajarn ini diharapkan dapat menantang para siswa untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif sebagai re-kreasi atau pencerminan pemahamannya terhadap masalah atau topik yang dikaji.

2.6.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Kreatif-Produktif*

Menurut Suryosubroto (2009), model pembelajaran kreatif-produktif memiliki beberapa karakteristik yang membedakan dengan model pembelajaran lainnya yaitu sebagai berikut:

1. Keterlibatan siswa secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran. Keterlibatan ini difasilitasi melalui pemberian kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi dari ilmu yang sedang dikaji serta menafsirkan hasil eksplorasi tersebut. Siswa diberikebesan untuk menjelajahi berbagai sumber yang relevan dengan topik/konsep/masalah yang sedang di kaji. Eksporasi ini akan meningkatkan siswa melakukan interaksi dengan lingkungan dan pengalamannya sendiri, sebagai media untuk mengonstruksi pengetahuannya.

2. Siswa didorong unruk menemukan/mengkonstruksi sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penafsiran yang dilakukan dengan berbagai cara seperti observasi, diskusi, atau percobaan. Dengan cara ini, konsep tidak ditransfer oleh guru kepada siswa, tetapi dibentuk sendiri oleh siswa berdasarkan pengalaman dan interaksi yang terjadi ketika melakukan eksplorasi serta interpretasi. Dengan kata lain, siswa didorong untuk memberikan makna dari pengalamannya, sehingga pemahamannya terhadap fenomena yang sedang dikaji menjadi meningkat.
3. Siswa diberi kesempatan untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas bersama. Kesempatan ini diberikan melalui kegiatan eksplorasi, interpretasi dan rekreasi. Di samping itu, siswa juga mendapat kesempatan untuk membantu temannya dalam menyelesaikan suatu tugas. Kebersamaan, baik dalam eksplorasi, interpretasi, serta rekreasi dan pemanjangan hasil merupakan arena interaksi yang memperkaya pengalaman.
4. Melatih siswa kreatif dengan berkerja keras, berdedikasi tinggi, antusias serta percaya diri. Dalam konteks pembelajaran, kreativitas dapat ditumbuhkan dengan menciptakan suasana kelas yang memungkinkan siswa dan guru merasa bebas mengkaji dan mengeksplorasi topik-topik penting kurikulum.

Mengacu pada karakteristik tersebut, model pembelajaran *kreatif-produktif* di asumsikan mampu memotivasi siswa dalam

melaksanakan berbagai kegiatan sehingga merasa tertantang menyelesaikan tugas-tugasnya secara kreatif

2.6.3 Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring Model Pembelajaran Kreatif Produktif

Pemilihan metode dan mengajar harus mengandung dampak langsung (intruksional) dan dampak pengiring (nurturant effects). Dampak intruksional merupakan tujuan yang secara langsung akan dicapai melalui pelaksanaan program pengajaran (satuan pelajaran) yang dilaksanakan guru setelah selesai suatu pertemuan belajar mengajar. Sedangkan dampak pengiring merupakan hasil pengajaran yang hasilnya akan berpengaruh kepada siswa dan akan mengiringi atau menyertai belakangan. Dampak pengiring ini berkaitan dengan effective domain (sikap dan nilai).

Dampak intruksional yang dapat dicapai melalui model pembelajaran kreatif dan produktif menurut Suryosubroto (2009) antara lain :

1. Pemahaman terhadap suatu nilai, konsep atau masalah tertentu.
2. Kemampuan menerapkan konsep/memecahkan masalah, serta
3. Kemampuan mengkreasikan sesuatu berdasarkan pemahaman tersebut

2.6.4 Tahapan-Tahapan Model Pembelajaran *Kreatif-Produktif*

Dalam pelaksanaan pembelajaran, model *kreatif-produktif* harus dilakukan dengan tahapan-tahapan tertentu. Seperti yang dikemukakan

oleh Wena (2011) dan Suryobroto (2009) tahapan dalam model *kreatif-produktif* terdiri dari lima tahapan yaitu orientasi, eksplorasi, interpretasi, rekreasi, dan evaluasi:

1. Orientasi

Tahap ini diawali dengan orientasi untuk menyepakati tugas dan langkah pembelajaran. Dalam hal ini guru mengkomunikasikan tujuan, materi, waktu, langkah-langkah pembelajaran, dan hasil akhir yang diharapkan dari siswa, serta penilaian yang diterapkan. Pada kesempatan ini siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat tentang langkah/cara kerja serta hasil akhir yang diharapkan serta penilaian. Dalam tahap ini akan terjadi negoisasi antara siswa dan guru tentang aspek-aspek tertentu, namu pada akhirnya diharapkan terjadi kesepakatan antara guru dan siswa.

2. Eksplorasi

Dalam tahap ini, siswa melakukan eksplorasi terhadap masalah/konsep yang dikaji. Eksplorasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti membaca, melakukan observasi, wawancara, melakukan percobaan, browsing lewat internet ,dan sebagainya. Melalui kegiatan eksplorasi siswa akan dirangsang untuk meningkatkan rasa ingin tahunya dan hal tersebut dapat memacu kegiatan belajar selanjutnya. Kegiatan seperti ini dapat dilakukan secara individual maupun secara kelompok. Waktu untuk eksplorasi disesuaikan ngan luasnya cakupan bidang/bahasan yang

akan dibahas. Agar eksplorasi dapat terarah, guru harus membuat panduan singkat, yang memuat tujuan, waktu, materi, cara kerja serta hasil akhir yang diharapkan

3. Interpretasi

Dalam tahap ketiga ini, hasil eksplorasi diinterpretasikan melalui kegiatan analisis, diskusi, Tanya jawab, atau bahkan berupa percobaan kembali, jika memang hal itu diperlukan kembali. Tahap interpretasi sangat penting dilakukan dalam kegiatan pembelajaran karena melalui tahap ini interpretasi siswa di dorong untuk berpikir tingkat tinggi (analisis, sintesis dan evaluasi) sehingga terbiasa dalam memecahkan masalah meninjau dari berbagai aspek. Interpretasi sebaiknya dilakukan pada jam tatap muka. Jika eksplorasi dilakukan oleh kelompok, setiap kelompok seharusnya diharuskan menyajikan hasil pemahamannya di depan kelas dengan cara masing-masing, diikuti tanggapan oleh siswa lain. Pada akhir tahap ini diharapkan semua siswa sudah memahami konsep/topic/masalah yang dikaji.

4. Re-kreasi

Dalam tahap ini siswa ditugaskan untuk menghasilkan sesuatu yang mencerminkan pemahamannya terhadap konsep/topic/masalah yang dikaji menurut kreasinya masing-masing. Re-kreasi dapat dilakukan secara individual maupun kelompok sesuai dengan pilihan siswa. Hasil re-kreasi merupakan

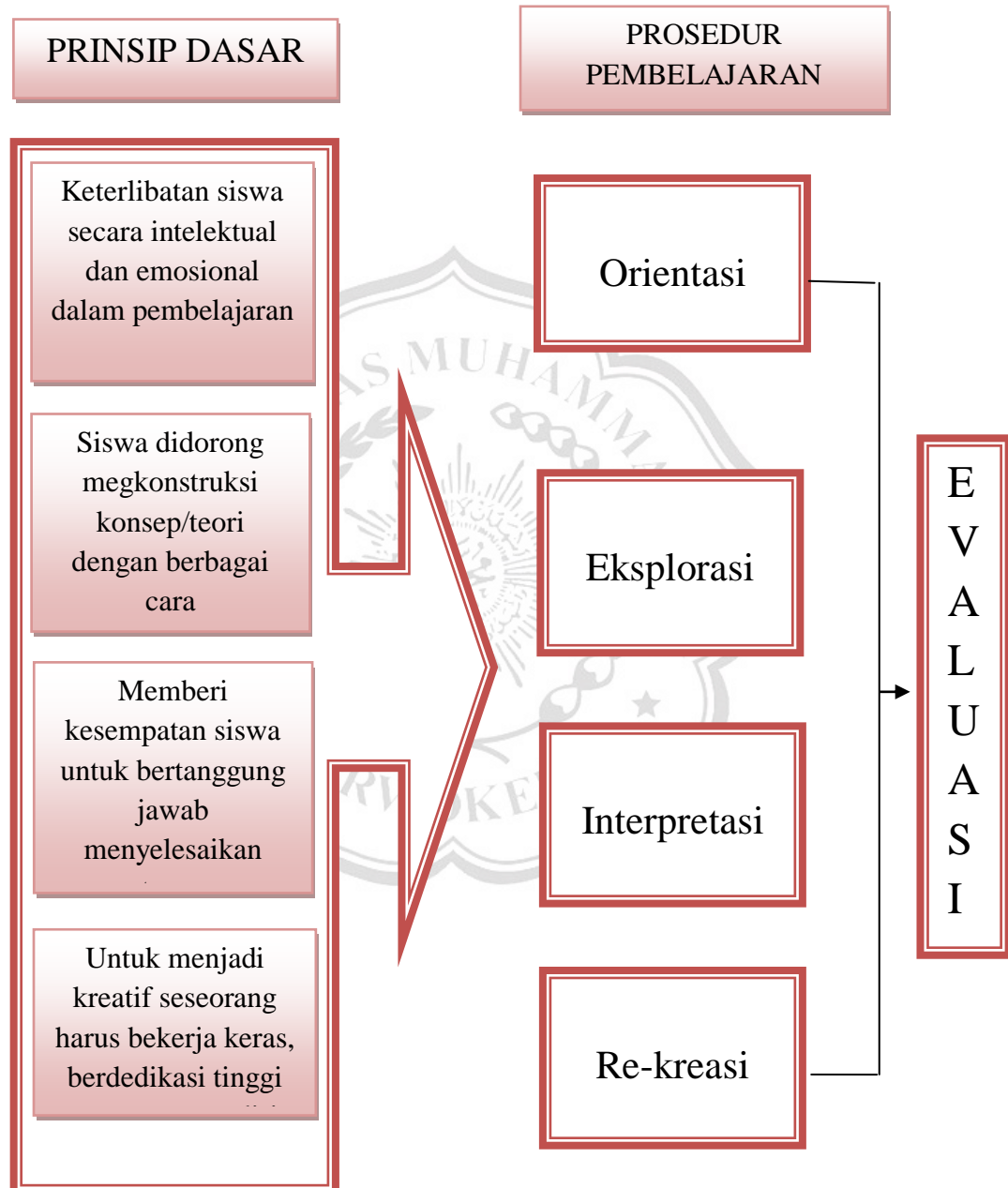
produk kreatif sehingga dapat dipersentasikan, dipajang dan ditindaklanjuti.

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan selama prose pembelajaran dan pada akhir pembelajaran. Selama proses pembelajaran evaluasi dilakukan dengan mengamati sikap dan kemampuan berpikir siswa. Hal-hal yang dinilai selama proses pembelajaran adalah kesungguhan mengerjakan tugas, hasil eksplorasi, kemampuan berpikir kritis dan logis dalam memberikan pandangan/argumentasi, kemampuan untuk bekerjasama dan memikul tanggung jawab bersama. Sedangkan evaluasi pada akhir pembelajaran adalah evaluasi terhadap produk kreatif yang dihasilkan siswa. Kriteria penilaian dapat disepakati bersama pada waktu orintasi.

Menurut Wena (2011), secara grafis strategi pembelajaran

Kreatif-Produktif dapat di gambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Gambar model pembelajaran *Kreatif-produktif* (Wena, 2011)

Kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

No	Tahapan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Orientasi	Mengkomunikasikan tujuan, materi, waktu, langkah-langkah pembelajaran, hasil yang diharapkan dan penilaian.	Menanggapi/mendiskusikan langkah-langkah pembelajaran, hasil yang diharapkan
2.	Eksplorasi	Fasilitator, motivator, mengarahkan dan memberi bimbingan belajar.	Membaca, melakukan observasi, wawancara, melakukan percobaan, browsing lewat internet, dan sebagainya.
3.	Interpretasi	Membimbing, fasilitator, mengarahkan.	Analisis, diskusi, Tanya jawab, atau berupa percobaan kembali.
5.	Re-kreasi	Membimbing, mengarahkan, memberi dorongan, menumbuhkan kembangkan daya cipta.	Memberi kesimpulan, menghasilkan sesuatu/produk yang baru.
6.	Evaluasi	Melakukan evaluasi, member balikan.	Mendiskusikan hasil evaluasi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Kreatif-Produktif* mengajak siswa untuk membangun pengetahuan awal yang dimiliki dari suatu masalah yang sedang dikaji, kemudian mendorong siswa mencari dan menemukan jawaban dari pengetahuan maupun pengalaman langsung sehingga memperoleh sesuatu yang baru sebagai hasil akhir dari pemahamannya. Mengarahkan siswa untuk berfikir kreatif, memiliki tanggung jawab dan mampu berkerjasama dengan baik untuk menyelesaikan suatu masalah yang sedang dikaji.

2.7 Hasil Penelitian Terkait

Menurut Oya dan Budiningsih (2014) bahwa penerapan model pembelajaran *Kreatif-Produktif* mampu untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sementara Nurfitri *et al.* (2013), juga membuktikan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Kreatif-produktif* mampu meningkatkan hasil belajar siswa SMA. Selain itu juga menurut Rahmawati (2016) bahwa model *Kreatif-produktif* mampu mempengaruhi peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran biologi di SMA Negeri 2 Purwokerto. Penelitian dengan menggunakan model *Kreatif-produktif* yang lain dilakukan oleh Pratiwi *et al.* (2015) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

